

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari semua pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan juga hasil kuesioner, maka dapat ditarik kesimpulan dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Aplikasi pengenalan huruf hiragana untuk membantu anak-anak dalam mengenali dan mempelajari huruf hiragana dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* telah berhasil penulis bangun dan menurut hasil survei membantu dalam mengenali huruf hiragana.

5.2 Saran

Beberapa saran dan masukan yang dapat disampaikan penulis terhadap pembuatan aplikasi MUPANG yaitu:

1. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan memperbanyak gambar dan contoh penggunaan.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur belajar menulis huruf hiragana dengan tampilan 3D menggunakan teknologi *Augmented Reality*.
3. Ditambah variasi warna pada desain antarmuka.
4. Ditambah dengan membuat versi *apl* untuk *mobile device berplatform IOS*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, B. (2012). SISTEM INFORMASI RUMAH KOST ONLINE Berbasis Android. *Politeknik Elektronika*, 20-29.
- Ade Putra, Y. N. (2012). *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Wisata Budaya Yogyakarta Berbasis Lokasi Pada Android*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Adinata, B. D. (2010). *Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender*. Depok : FT UI.
- Asfari, U. (2012). Pembuatan Aplikasi Tata Ruang Tiga Dimensi Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality . *TEKNIK ITS*, A540-A544.
- Halim, C. H. (2011). *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Berbasis Lokasi Pada Android*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Hirzer, M. (2008). *Marker Detection for Augmented Reality Applications*. Martin Hirzer.
- Hung, N. K. (2012). *Digital Interactive Game Interface Table Apps for iPad*. Hongkong: The Chinese University of Hong Kong.
- Ibañez, A. S. (2013). Vuforia v1.5 SDK: Analysis and evaluation of capabilities. *Master in Science in Telecommunication Engineering*, 1-114.
- Ihsani, F., Aprilla, D., Rendianto, M., & Agushinta, D. (2013). *EXPLORAR (ENTERTAINING EXPLORE WITH AR), APLIKASI AUGMENTED REALITY ANDROID MOBILE GAME*. Jakarta Selatan: Sesindo.
- Maharsi, S. (2000). Pengaruh perkembangan teknologi informasi terhadap bidang akutansi manajemen. *Jurnal Akutansi dan keuangan*, 2, 127-137.
- Martono, K. T., & Krisdalukmana, R. (2014). Mobile Augmented Reality. *Sistem Komputer*, 4(2087-4685), 1-8.

- Nainggolan, E. R. (2014). *Pembangunan alat musik modern dengan menggunakan teknologi augmented reality*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Ningrum, N. S. (2013). *Pembangunan Aplikasi Augmented Reality Katalog Ponsel*. Yogyakarta: Atma Jaya Yogyakarta.
- Pamungkas, S. A. (2015). *Master Vocabulary and Gramer Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Araska.
- Sandjaya, L., & Setiyanto, N. A. (2015). Penerapan Augmented Reality Pada Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa Kelas IV Di SD Negeri Srandol Wetan 04 Banyumanik Semarang. 1(1), 1-8.
- Sucista, A. (2012). PEMBANGUNAN SISTEM APLIKASI LAYANAN BERBASIS LOKASI PENCARIAN ATM DAN POM BENSIN TERDEKAT BERBASIS ANDROID. *SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER*, 1-20.
- Ummam, C. (2013). *Implementasi Teknologi Augmented Reality Dalam Mempelajari Huruf Alphabetic Untuk Anak-Anak*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM.
- Untung, K. G. (2014). *Pembangunan aplikasi fitness interaktif menggunakan teknologi augmented reality berbasis mobil*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Virtualisasi Legenda Roro Jonggrang Menggunakan Blender*. (2010). Depok: Universitas Indonesia.
- Wiwekananda, I. A. (2012). Perancangan dan Implementasi Sistem Interaktif Jurnal Pada Sistem Akutansi (AISO) PT. DIMATA SORA JAYATE. *Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana*, 1-8.
- Yudiantika, A. R., Sari, I. P., & Sunarfri, B. (2012). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY DI MUSEUM:. *Marsiskom*, 1-40.